

Training Turmendspiele (2) Juni 2012

WaZ =Weiß am Zug (Standard) - SaZ = Schwarz am Zug (angegeben)

A) K+T - K+B (Wiederholung)

Pos1: Weiß: Kg7, Tg2 - Schwarz: Kg5, g4

- 1. Tg1! Schwarz kann nicht blocken (1:0)

Pos2: Weiß: Kd3, Th8 - Schwarz: Kb3, a3 (SaZ)

- Stellung ist Remis mit Pattidee
- 1... Kb2 2. Tb8+ Kc1 3. Ta8 Kb2 4. Kd2 a2 5. Tb8+ Ka1 =

Ex1: Weiß: Ke7, Td4 - Schwarz: Ke5, d5 (Lösung am Ende)

B) K+T - K+2B

- König blocken
- vorderen Bauern angreifen

Pos3: Weiß: Kc5, a6, b5 - Schwarz: Ke1, Ta1

- 1. Tb6 Kd2 (1. b6? Ta5+ =) 2. Ka7! (2. a7? Kc3 =) 1:0

C) K+T+B - K+T

- horizontale + vertikale Schachs berücksichtigen
- Philidor-Technik =
- Lucena-Technik (1:0, nur Randbauer Remis, z.B. W: Kg8, Ta2, g7 - S: Ke7, Th1)

Pos4: Weiß: Kf3, Ta8, a6 - Schwarz: Kg7, Ta1 (SaZ)

- abwarten verliert
- 1... Tf1+ 2. Ke4 Tf6! (*Vancura-Position*), z.B. 3. a7 Ta6 =

Pos5: (schwer) Weiß: Kf4, Ta8, a6 - Schwarz: Kg7, Ta1 (Dvoretzki, 153) (SaZ)

- 1... Tb1? 2. Ta7+ Kf6 3. Ke4 Tb6 4. Th7! (1:0)
- 1... Tc1! 2. Tb8 Ta1 3. Tb6 Ta5! (3... Kf7? 1:0, warum?) 4. Ke4 Kf7 5. Kd4 Ke7 = (5. Th6 Kg7!, warum nicht Ke7?)

Ex2: Weiß: Ke2, Tc1 - Schwarz: Kc5, Td7, c4 (Lösung am Ende)

Ex3: (Drink) Weiß: Kb4, Tc2, b6 - Schwarz: Kd7, Tc8 (Lösung am Ende)

Ex4: Weiß: Kc8, Th7, c7 - Schwarz: Ka6, Tc2, h2 (Lasker-Studie, Lösung am Ende)

Ex5: Weiß: Ke3, Ta7, a5 - Schwarz: Kg6, Tg5 (Short - Amonatov, 2012) (SaZ)

Was ist von 68. ... Kf6 zu halten? Was ist die Idee von Schwarz?

D) K+T+2B gegen K+T

- meistens gewonnen, aber Stellung mit a+c/f+h-Bauer hat Remistendenz:
 - Hauptgefahr für Verteidiger: König wird auf Grundlinie abgeschnitten, 1:0)
 - Verteidigungsturm weit vom gegnerischen König
 - Angreifer kann geeigneten Bauer anbieten, Verteidiger kann ihn sehr oft nicht nehmen (wie üblich: richtiger Augenblick)

Pos6: Weiß: Kg4, Ta6, f4, h5 - Schwarz: Kg7, Tb5 (nur Ansätze, Dvoretzky, 159)

- (1. f5? Tb1!)
- 1. Tg6 Kf7 2. Tg5 Tb1 3. Tc5 Kf6 (3. h6 Ta1!, da Tg1? 1:0, da König abgedrängt wird)
- 4. Tc6+ Kg7! (4... Kf7? 1:0, da König abgedrängt wird - wie?)
- 5. Kg5 Tg1+ 6. Kf5 Ta1 7. Tc7+ Kh6! =

Pos7: Weiß: Ka1, Th8 - Schwarz: Kc2, Td2, a2, c4

- (1. Ka2? 0:1 Warum? So ne Art Lucena)
- 1. Th4! c3 2. Ka2:! Kc1+ 3. Kb3 c2 4. Kc3 =

Pos8: Weiß: Ka1, Th7, g6, h5 - Schwarz: Kg8, Tg3

- (wahnsinnig komplex, der Schönheit wegen, Dvoretzky, 157)
- Merke: 1:0, wenn wT fünfte Reihe erreicht
- Es gibt korrespondierende Felder (letztlich wKf2, sTh3 => WaZ = / SaZ 1:0)
- (1. Kg2 Ta3 2. Tb7 Ta5! = / 1. h6 Th5! = / Wie gewinnt Weiß, wenn SaZ?)
- 1. Ka2! 1:0 ("völlig klar")
- (1. Kb1? Tb3+ 2. Kc2 Tg3! oder 2. Kc1 Tc3+ 3. Kd2 Th3!)

E) Turmendspiele mit mehreren Bauern

- Aktivität! (König nicht abdrängen lassen / König abdrängen)
- Verbundene Bauern sind stärker als einzelne
- Mehrbauer mit Bauern auf einem Flügel
 - je weniger Bauern, desto besser für Verteidiger
 - gelingt es Freibauer zu bilden (stärkere Partei besitzt noch weitere/n Bauern) => 1:0

E1) Bauern auf verschiedenen Flügeln

Pos9: Weiß: Kb2, Tb6, a5, c2, g2 - Schwarz: Kg7, Td8, f7, g5, h4 (SaZ)

- beispielhaft
- 1... g4 2. a6 f5 3. a7 Ta8 4. Ta6 g3 5. Kc3 f4 6. Ta1 f3 7. Kd3 fg 8. Ke2 Tf8! (0:1)

Pos10: Weiß: Ke2, Ta8, a6, f2, g3, h4 - Schwarz: Ke4, Ta3, f6, g6, h5

- Vorfrage: Wann sinnvoll a-Bauer vorzuschieben?
 - Tausch gegen andere B erzwingen
 - Turmgewinn
 - Turmtausch mit Sieg im Bauernendspiel
 - Merke: nicht zu schnell vorschieben
- 1. f3+ Kf5 2. a7! (1:0) Warum?
- Idee: Tausch a-B gegen andere Bauern, Plan: wK=>h6, wT=>g8 (sog. Unzicker-Plan)

Pos11: Weiß: Ke3, Ta8, a6, f4, g3, h2 - Schwarz: Kg7, Ta2, f5, g4, h6

- 1:0 - Plan? Weiß gewinnt f-Bauer, eigener f-Bauer läuft
- 1. a7!

Pos12: Weiß: Ke3, Tb8, b6, f2, g3, h2 - Schwarz: Kh7, Tb2, f5, g4, h6

- Bedeutung Unterschied zu Pos11? Es entsteht kein Freibauer auf der f-Linie
- => 1. b7? Kg7 2. Kd5 Tb5 3. Kc4 Tb2 4. Kd5 Td2+ 5. Ke5 Te2+ 6. Kf5: Tf2:+ = (üben!)
- 1. Kd4! Tf2: 2. Tc8 Tb2 3. Tb7+ Kg6 4. b7 (1:0)

E2) Bauern auf gleichem Flügel

Pos13: Weiß: Kg3, Tb3, h3 - Schwarz: Kh5, Tc4, f5, g5

- 1. Tb8! f4+ 2. Kg2 Tc2+ 3. Kf3! (3. Kg1? Kh4 4. Tb3 Te2! 0:1)
3... Th2 4. Th8 Kg6 5. Tg8+ Kf6 6. Th8 Kg7 7. Th5! =

Pos14: Weiß: Kf3, Ta4, e3, f2, g3, h5 - Schwarz: Kg8, Tb7, e5, f6, h7

- Aktivität entscheidet, König dringt ein (Bsp. partie Kortchnoi)
- 47. Kg4 Kg7 48. Ta2 Kh6 49. Kf5 Tb6 50. e4 Tc6 51. f4 ef 52. gf Tc5 53. Kf6: Kh5: (1:0)

Pos15: Weiß: Kg1, Tc5, e3, f2, g3, h2 - Schwarz: Kg8, Tb8, f7, g6, h7

- Einleitungsposition für spätere Positionen
- SaZ: 1... h5! / WaZ: 1. g4! (So wird Bildung eines Freibauern ohne Bauerntausch massiv erschwert)

Pos16: Weiß: Kf5, Ta2, e4, f4, g4, h5 - Schwarz: Kf7, Tb7, f6, g7, h6

- Botvinnik gegen Najdorf
- 1. Ta5 Tc7 2. Td5! (Turmtausch nicht möglich) Ta7 3. e5 fe 4. fe (Freibauer => 1:0) Ke7
5. e6! Ta4! (beste Verteidigung) 6. g5 Ta7 7. Te5! hg 8. Kg5: Ta1 9. Kg6 Tf1 10. Kg7:
Tg1+
11. Kh6 Tg2 12. Tg5! (1:0)

Pos17: Weiß: Kg2, Tc2, e4, f2, g3, h4 - Schwarz: Kg8, Ta3, f7, g7, h6 (Kortchnoi)

- (1. g4? h5!)
- 1. h5! Ta5! (zusammen mit f6 Freibauerbildung erschweren) 2. g4 f6! (König bleibt nahe beim Freibauer) 3. Tc8+ Kf7 4. Tc7+ Kg8! (s.u.) 5. Kf3 Ta3+ 6. Kf4 Ta2 7. Kf5 Kh7! (s.o.)
8. f4 Tf2! = (Freibauerbildung nicht möglich, daher oben mit Ta5 den Zug g4 erzwungen)

F) Übungen (Lösungen am Ende)

Ex6: Weiß: Ke7, Tg2 - Schwarz: Ke3, e5 (Drink!)

Ex7: Weiß: Kg2, Ta3, f2 - Schwarz: Kd2, Ta1, a2, e4, e5 (Drink!) (SaZ)

Ex8: Weiß: Kg2, Ta2, a5, f2, g3, h4 - Schwarz: Kf6, Ta6, f7, g6, h5

Ex9: Weiß: Kf4, Ta8, a7, f3, g3, h4 - Schwarz: Kg7, Ta1, g6, h5 (WaZ und SaZ, Drink!)

Lösungen der Übungen:

Ex1: 1. Td2! d4 2. Td1!! (1:0)

Ex2: 1. Td1! (Bauernendspiel ist Remis)

Ex3: 1. Tc5! Tc6 2. Kb5 Th6 (1:0 - Lucena) / 2... Tc5: (1:0, Bauernendspiel gewonnen)

Ex4: 1. Kb8! Tb2+ 2. Ka8 Tc2 3. Th6+ usw (Leiter, dann auf h2 nehmen, Dame gegen Turm, 1:0)

Ex5: 68. ... Kf6?! ist ein Schritt in die falsche Richtung (verliert noch nicht, zeigt aber, dass Amonatov das richtige Vorgehen nicht zur Hand hatte). Das ist eine Vancura-Position. Der König sollte auf der g- oder h-Linie bleiben und der Turm bleibt auf der sechsten Reihe. Richtig wäre z.B. 68. ... Tb5 69. a6 Tb6! (klassische Vancuraposition). Wenn sich der König nähert (statt a6), geht der Turm zu geeigneter Zeit wieder auf die f-Linie und gibt Schachs.

Partiefortsetzung: 68. ... Kf6?! 69. a6 Ta5? 70. Ta8! (die Stellung sollte wieder bekannt sein)
70. ... Ta4 71. Kd3 Kg7 72. Kc3 Tf4 73. Ta7+! Kg6 74. Tb7! Ta4 75. a7 (1:0)

Ex6: 1. Ke6! e4 2. Tg5! (Kf3) 3. Tf5+ Kg2 4. Te5! (1:0)

Ex7: 1... e3! 2. fe e4 3. Kh2 (3. Kf2 Th1! 0:1) Kc1! 4. Ta8 Tb1! 5. Ta2: Tb2! (0:1)

Ex8: Plan: (i) wK läuft nach b5 (ii) wK läuft zum Königsflügel und gewinnt Bauern (1:0)

Ex9: SaZ: Schachs von der Seite =

WaZ: 1. g4 hg 2. Kg4: und 3. h5 (1:0) / 1... Ta4+ 2. Kg3 hg 3. f4! (1:0)